

**TREBALL FINAL DE GRAU EN
MESTRE/A D'EDUCACIÓ
INFANTIL/PRIMÀRIA**

**“LA MODIFICACIÓN DE
CONDUCTA COMO
HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE
DE HABILIDADES SOCIALES PARA
MEJORAR EL CLIMA DEL AULA”**

Laura Peula López

Enric Pere Ramiro Roca

Didàctica de les Ciències Socials

2014/2015

ÍNDICE

RESUMEN.....	III
PALABRAS CLAVE.....	III
ABSTRACT.....	III
KEY WORDS.....	III
1. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA.....	1
2. INTRODUCCIÓN TEÓRICA.....	2
2.1. RELACIONES INTERPERSONALES EN EL AULA DE INFANTIL.....	2
2.2. SOCIOMETRÍA.....	4
2.2.1. CARACTERÍSTICAS.....	4
2.2.2. OBJETIVOS.....	5
2.2.3. TIPOS DE PRUEBAS SOCIOMÉTRICAS.....	5
2.3. SOCIOGRAMA O TEST SOCIOMÉTRICO.....	6
3. METODOLOGÍA.....	6
3.1. DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA.....	6
3.2. HERRAMIENTAS DE OBSERVACIÓN.....	8
3.2.1. OBSERVACIÓN INICIAL	8
3.2.2. SOCIOGRAMAS.....	9
3.3. ACTIVIDADES.....	9
4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	12
4.1. RÚBRICA DE OBSERVACIÓN INICIAL.....	12
4.2. SOCIOGRAMA PREVIO A LA INTERVENCIÓN.....	13
4.3. SOCIOGRAMA POSTERIOR A LA INTERVENCIÓN.....	15
5. CONCLUSIONES.....	18
6. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA.....	20
7. ANEXOS.....	22
Anexo I. <i>Tabla de observación Inicial</i>	22
Anexo II. <i>Tabla del Sociograma previo a la intervención</i>	23
Anexo III. <i>“La clase de la selva” (cuento)</i>	24
Anexo IV. <i>Materiales del cuento</i>	26
Anexo V. <i>Personajes para colorear</i>	27
Anexo VII. <i>Tabla del Sociograma final</i>	28

RESUMEN

En este estudio vamos a investigar si el clima del aula puede mejorar enseñando a los niños una técnica de modelaje de su conducta y ciertas habilidades sociales.

Para conseguir esto, hemos realizado previamente una observación directa del aula sin ningún tipo de influencia externa durante el juego libre del alumnado, y hemos podido recoger los aspectos negativos de su conducta. Después de esto, hemos realizado un sociograma en el que ellos mismos serán quienes respondan con quien les gusta jugar y con quien no, para así determinar quiénes son los líderes o estrellas de la clase, quienes los rechazados y quienes los aislados. Cuando tenemos estos datos, pasamos a crear un cuento en el que se demuestre la realidad del aula y los niños puedan sentirse identificados con lo que ocurre y su comportamiento. El siguiente paso es enseñarles una técnica de modificación de conducta mediante algunas actividades y finalmente, veremos los resultados obtenidos mediante otro sociograma.

Los resultados han resultado muy satisfactorios. El alumnado ha cambiado su comportamiento y ahora hay menos que estén rechazados en el aula, y están todos más unidos. También ha habido resultados no tan positivos, como es el tiempo, o que este trabajo debería continuarse durante más tiempo para obtener mejores resultados.

PALABRAS CLAVE: Clima de aula, Sociograma, Habilidades sociales, Modificación de conducta.

ABSTRACT

In this study, we investigated if classroom atmosphere can be improved by teaching children to modulate their CONDUCTA and learning some social abilities.

To get to this, we have started by a direct observation of the classroom without external influences to see children behaviour and investigate which are the deficits and what we have to improve of them. After that, we have made a sociogram where they had to answer with who they like and don't like to play, so we can structure the classroom by their opinions to know who children are leaders, who rejected and who lonely. When we have this knowledge, we are going to create a story which represents the classroom and what happens on it, to make children realize of their behaviour. The next step is to teach them a way to improve their behaviour by some activities. Finally we are going to see if it has worked by another sociogram.

The results have been very satisfactory. Children have changed their behaviour and now, there are less rejected children in classroom, and they are more unified. Also, there are not satisfactory results, as the time, or that this method will have to be continued on time to have really good results.

KEY WORDS: Classroom atmosphere, Sociogram, Social abilities, .

1. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

La investigación que tenemos a continuación surge de una reflexión sobre las relaciones interpersonales en un aula de infantil. La reflexión nace a partir de dos centros de interés que hemos considerado como clave dentro de la investigación.

El primero de ellos es la vida diaria en un aula de infantil y como se llevan a cabo las relaciones entre el alumnado. Aprovechando el periodo de Practicum en que estamos viviendo este día a día de un aula de Educación Infantil real, nos hemos podido fijar en todas las necesidades que hay dentro de ella, y nos ha hecho reconsiderar cuáles son las de esta clase en concreto. Para ello, contamos con 22 alumnos, comprendidos entre los tres y cuatro años de edad, de los cuales hay doce chicos y diez chicas, que forman la clase de 1º Infantil – A, en el CEIP Juan Carlos I, de Almenara.

En segundo lugar, la lectura del DOCV 38/2008, de 28 de marzo, nos hace centrarnos en concreto en el Área II. El medio físico, natural, social y cultural, del cual nos llama la atención el objetivo 3 *“Conocer las normas y modos de comportamiento social de los grupos con los que interactúa y establecer vínculos fluidos de relación interpersonal”* (Decreto 38/2008, de 28 de marzo, 2008).

Como en el aula hemos podido observar las dificultades para mantener relaciones interpersonales entre parte del alumnado y, hay distintos alumnos que son marginados por no saber tratar correctamente a sus compañeros, ya que tienen conductas agresivas, queremos comprobar si los docentes somos capaces de observarlas durante el juego libre del alumnado, identificar estas necesidades y dificultades, y enseñarles técnicas para mejorar sus habilidades sociales.

Por tanto nuestro objetivo podría resumirse en la idea de ver si a través de una técnica de modificación de conducta podemos enseñar al alumnado a mejorar sus habilidades sociales, y de esta manera, conseguir que el clima del aula sea más positivo e integrador.

Para lograr este objetivo, nos ayudaremos de fuentes primarias y secundarias para aprender y conocer de primera mano, las relaciones sociales dadas en un aula de educación infantil, además de poder beneficiarnos del alumnado con el cual estamos trabajando como muestra para esta investigación.

2. INTRODUCCIÓN TEÓRICA

La escolarización obligatoria de niños y niñas es un elemento cultural muy arraigado en la sociedad actual, pues pocas personas se plantean una alternativa diferente al ingreso de sus hijos e hijas en una escuela. Asumen que esta etapa acabará en la adolescencia o juventud y, como dice Chao (2006) *“lo más normal será que nunca se vuelva a pasar por una experiencia similar a lo largo de toda la vida”*. Por tanto, el nivel escolar que se alcance en esta primera etapa de la vida será, en la mayoría de los casos, definitivo, con lo que implica en cuanto a posibilidades de desarrollo personal y social.

Gracias a esta escolarización, los niños y niñas empiezan a aprender de forma social, relacionándose con personas diferentes a ellos y que les harán mejorar día tras día. Como bien dice Jerome Bruner (1984), *“La lengua materna se domina más rápidamente cuando su adquisición tiene lugar en el medio de una actividad lúdica”*. Si la lengua, que es totalmente esencial para el aprendizaje de los niños, se aprende jugando, quiere decir que el momento de juego de los niños es fundamental y muy importante para su desarrollo, tanto cognitivo, como social, ya que utilizan diferentes mecanismos y transfieren conocimientos a su juego libre. Por tanto, es necesario garantizar que todo el alumnado aprenda a relacionarse de forma positiva con el resto del grupo clase.

2.1. RELACIONES INTERPERSONALES EN EL AULA DE INFANTIL

Según el modelo constructivista, las relaciones interpersonales establecidas entre los alumnos, son consideradas como fuentes de aprendizaje. De esta forma, el conocimiento es una construcción que las personas hacen a partir de aquello que les rodea y disponen (Araya, Alfaro, & Andonegui, 2007). Esta idea es avalada por diversos estudios, y Johnson (citado por Coll y Colomina, 1990) revisa distintas investigaciones para concluir que *“la relación entre alumnos en el contexto educativo es vital para la adquisición de competencias sociales”*.

Es necesario destacar que las situaciones de juego que se ven y se viven en el aula son más cercanas y significativas para el alumnado, que aquellas establecidas fuera de ella, ya que permiten la reciprocidad profesor-alumno. Por tanto, el mundo social se inicia en los niños y niñas en el momento entran a un aula, ya que tiene dos ámbitos diferentes en los que aprender a desenvolverse: un entorno más académico, en que se relaciona con adultos diferentes de los de su entorno familiar, y con diferentes niños y niñas con los que mantendrá relaciones diversas, como son conversaciones, discusiones, y nuevas percepciones. El entorno escolar lúdico será el segundo escenario donde las relaciones que los niños y niñas mantengan con sus iguales les van a permitir aprender la importancia de la empatía, a ponerse en el punto de vista del otro, y a adquirir una posición dentro de ese grupo social cuyo efecto puede durar con el paso de los años. (Ortega, Romera y Monks, 2012)

Durante esta edad en la que aprenden a socializarse, cada uno o una ocupa un lugar respecto al resto de miembros del grupo y, poco a poco, se perfilan diferentes niveles de preferencia o rechazo dentro de estos grupos. De esta forma, la evaluación sociométrica es una herramienta muy valiosa para conocer la posición que ocupan los niños y niñas dentro de su grupo referente, y permite observar su nivel de adaptación social entre ellos y los cambios que puede haber. Encontramos mucha variedad de medidas sociométricas, entre las que están los sociogramas cuyo objetivo es identificar a todos los integrantes del grupo (Frederickson y Furnham, 2001).

Diferentes investigaciones establecen la diferenciación entre niños y niñas populares, rechazados y medios (Coie, Dodge y Coppotelli, 1982; Newcombe, Bukowski y Patee, 1993; Rieffe, Villanueva y Terwogt, 2005), mientras que otros analizan las diferentes características de personalidad que se relacionan con la clasificación de estatus sociométrico. De esta forma, suelen ser más aceptados y populares aquellos que llevan a cabo interacciones positivas, sin embargo, los rechazados, generalmente, son agresivos o quienes incumplen normas sociales (Burgess, Wojslawowicz, Rubin, Rose-Krasnor y Booth-LaForce, 2006; Hartup, 2005; Ortega y Monks, 2005). Si analizamos ahora la interacción social, establecemos que los niños y niñas que son clasificados como rechazados no responden a las comunicaciones y tienen comportamientos negativos. Por otra parte, los que se denominan populares usan generalmente una comunicación más fluida y eficaz, teniendo comportamiento positivo (Górriz, Villanueva y Clemente, 2009; Hazen y Black, 1989). De esta forma, el nivel de popularidad o rechazo en un grupo depende, mayoritariamente, por la competencia social de los individuos.

En estas edades, es totalmente necesario centrar la atención en un contexto donde predomine el juego, para así propiciar el fomento de relaciones interpersonales. Las actividades lúdicas son las que proporcionan la mayor parte de aprendizajes sociales significativos para todos ellos y ellas, ya que, como hemos comentado anteriormente, les permite aprender a tomar decisiones, negociar normas y contrastar opiniones. Según Bruner (1984) y Ortega (1992, 2003), la actividad lúdica es un marco natural donde comprobar las habilidades interactivas, efectivas o no, que tienen.

Hay estudios que se centran en la estructura social de participación de los contextos educativos, y que marcan la riqueza interrelacional, la cual está presente siempre, en cualquier tipo de actividad.

La revisión de la literatura presentada proyecta la necesidad de conocer el tipo de interacciones entre ellos y ellas en el ámbito escolar, estableciendo diferencias entre el tipo de actividad (lúdica o académica). Nos serviremos de una rúbrica para observar las interacciones (positivas y negativas), y así poder determinar su estatus sociométrico. Tras esta primera evaluación, compararemos los resultados mediante un sociograma previo a la intervención, y otro después de ella. De esta forma, podremos comparar si la técnica empleada para mejorar sus habilidades sociales tiene efecto en el clima del aula, o por el contrario, no notamos ningún cambio.

2.2. SOCIOMETRÍA

Sociometría es un término latino que proviene de la unión de *socius*, que significa compañero, social; y *metrum* que significa medida, por tanto, es un método cuantitativo que mide las relaciones sociales entre los miembros de un grupo. Tal y como dicen (Espín & Cabrera, 1986), se denomina Sociometría *“al conjunto de técnicas que tienen por objeto conocer las relaciones internas de un grupo y el rol o la posición que el sujeto ocupa en ellas”*.

La Sociometría fue desarrollada por Jacob Levy Moreno (Rumania, 1889 – Nueva York, 1974), un importante y reconocido psiquiatra teórico y educador, quien estudió la relación entre las estructuras sociales y el bienestar psicológico. Trata un conjunto de técnicas, creadas por él mismo utilizadas para medir, investigar y estudiar los procesos que se dan en los grupos humanos. Una de sus innovaciones más importantes fue el desarrollo del Sociograma. Durante los inicios de sus trabajos en este campo, todo el sector académico valoraba principalmente la posibilidad de medir y estudiar de forma objetiva y en cierto modo exacto, las relaciones interpersonales en diferentes grupos y sus dinámicas.

2.2.1. CARACTERÍSTICAS

En cuanto a su metodología, la sociometría manifiesta formalidades pertenecientes al método científico, porque produce un saber sistemático, objetivo, profundo, riguroso y verificable.

La sociometría no es un test clásico o una prueba, es un método de descubrimiento de las relaciones sociales.

Las elecciones sociométricas difieren de las relaciones sociales que nosotros observamos. Pueden tener similitudes, pero no ser equivalentes.

El estatus sociométrico viene dado por la cantidad de veces que una persona es escogida, es decir, nos permite ver su grado de aceptación en el grupo.

Podemos observar la estructura interna del grupo y su conjunto, ya que los resultados observados nos permiten saber quiénes son los preferidos de cada miembro del grupo, y así mostrar quienes son líderes y quien seguidores.

Si repartimos los test sociométricos en diferentes periodos de tiempo, se puede observar los posibles cambios de las estructuras del grupo y las relaciones entre los miembros a lo largo de un ciclo.

2.2.2. OBJETIVOS

El fin de la Sociometría es el conocimiento de la estructura social interna de un grupo determinado de alumnos, por tanto, sus objetivos son los siguientes:

- Conocer el nivel de aceptación que una persona posee en el grupo.
- Obtener el grado de cohesión entre los miembros del grupo (si están integrados o aislados).
- Localizar a aquellos individuos rechazados.
- Localizar las estrellas o líderes del grupo.
- Localizar sujetos aislados (no muestran signos de admiración ni, por el contrario, rechazo).
- Comprobar las consecuencias de la incorporación de nuevos sujetos en ese grupo.
- Observar el grado de aceptación social de diferentes tipos de sujetos, teniendo en cuenta otros factores en las elecciones o rechazos de los miembros.
- Analizar la repercusión de un líder o estrella en el grupo.
- Aplicar los datos obtenidos al uso de una adecuada metodología de trabajo en el aula.

2.2.3. TIPOS DE PRUEBAS SOCIOMÉTRICAS

Hay diferentes herramientas que se utilizan para realizar este tipo de análisis de la realidad de un grupo, como son las siguientes:

- Listas de participación: instrumentos utilizados para tratar de observar, analizar y caracterizar las intervenciones y actitudes de cada uno de los participantes ante las sesiones grupales.
- Mapas de interacción: expresan gráficamente la posición y movimientos de los sujetos que están siendo observados. Puede acompañarse de registros de intervenciones para dar datos sobre el número de mediaciones de cada uno de los sujetos, además de poder completarse indicando a quién va dirigida cada una.
- Adivina quién: se realiza mediante una lista de conductas en la que son los sujetos observados quienes deciden a quien se le atribuye cada una que va siendo nombrada. Por ejemplo:

“Adivina quien...”

-Le gusta estar en clase

-No le gusta estar en clase

-Le gusta pelear

-Le gusta ser el mejor...”

- Sociograma: técnica de análisis que se concentra en el estudio de un grupo de alumnos y sus interacciones sociales, basado en sus elecciones.

2.3. SOCIOGRAMA O TEST SOCIOMÉTRICO

Los tests sociométricos se deben aplicar al inicio de un tiempo concreto (un trimestre, un curso, un ciclo...) y dar un periodo de tiempo considerable para que se adapten los sujetos entre ellos. De esta manera, al final del tiempo o periodo establecido, se observará un resultado más fiel sobre los cambios de roles que ha sufrido el grupo, y nos dará más información a la hora de detectar dificultades sociales a tiempo. Esta técnica es muy sencilla de utilizar en grupos de número reducido, y se puede aplicar en edades tempranas, ya que se puede responder a las preguntas de forma oral.

Asimismo, este tipo de prueba sociométrica, en concreto el sociograma, que es el que hemos escogido; da pie a conocer otros aspectos, como son el nivel de aceptación del propio alumno dentro del grupo, el nivel de cohesión del grupo en conjunto, quienes son los alumnos rechazados, líderes, alumnos aislados, o la consecuencia de incorporar personas nuevas al grupo, entre otros.

Todo lo referente al procedimiento a seguir está detallado en el punto 3.2. HERRAMIENTAS DE OBSERVACIÓN, y el análisis de los resultados de éste, se realiza en el punto 4. RESULTADOS Y DISCCLUSIÓN.

3. METODOLOGÍA

3.1. DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

El presente trabajo se ha realizado centrándonos en las relaciones interpersonales de un aula de educación infantil en los momentos de juego libre, de manera que he podido observar sus relaciones sin ningún tipo de influencia externa, para así detectar aquellos alumnos o alumnas que tienen los roles de líderes y excluidos. Hemos podido ver conductas negativas y agresivas, además de rechazos por parte de los compañeros hacia algunos niños y niñas a la hora de jugar, y alumnos que simplemente no intentan relacionarse con el resto. Dada la importancia de las relaciones sociales como una herramienta más de aprendizaje en el aula, consideramos muy importante

acabar con estas conductas para mejorar el ambiente de trabajo y juego en el aula, y que puedan controlar su conducta en otros contextos.

Concretamente, la observación ha sido realizada en el aula que me ha sido asignada para mi periodo de prácticas de formación del Grado de Maestra de Educación Infantil, en la clase de 1º Infantil - A del CEIP Juan Carlos I, en Almenara, en la cual contamos con 22 alumnos, 12 chicos y 10 chicas.

En un principio, se ha pedido permiso a la maestra/tutora del grupo de alumnos, la cual no ha tenido ningún inconveniente y se ha ofrecido en ayudar en el proyecto. Sin su ayuda no hubiese sido posible el desarrollo de todas estas observaciones, ya que todas han sido realizadas en el aula de forma presencial e instantáneas. Gracias a esto, se ha detallado el número de participantes (22 alumnos) y observado el aula.

Para la observación y análisis realizado en los momentos de juego libre, hemos utilizado una rúbrica elaborada por nosotras mediante la información de la bibliografía (González y García-

Bacete, 2010; Torrado, 2014), para ver y determinar las preferencias de compañeros de juego del grupo de alumnos y alumnas.

Una vez observadas las compañías de cada uno pasaremos a elaborar un sociograma inicial en el que haremos tres preguntas que hemos acordado previamente, para todo el alumnado. Hemos tomado la decisión de hacer tres preguntas sencillas por el hecho que son niños y niñas con edades comprendidas entre los tres y cuatro años. Con un número elevado de preguntas podrían llegar a cansarse y obtendríamos datos poco fiables como consecuencia.

A partir de los datos obtenidos, diseñaremos un cuento que muestre la realidad del aula con un conjunto de personajes diversos, en los cuales todos aquellos alumnos o alumnas que estén excluidos o sean rechazados, puedan sentirse identificados. De esta manera captaremos su atención y les enseñaremos el uso de la "Técnica de la tortuga". Una técnica de modificación de la conducta con la cual esperamos mejore el clima del aula. Utilizaremos un periodo de tiempo largo para la explicación de esta y que el grupo se familiarice con ella.

Después de esto y pasado un tiempo prudencial, volveremos a realizar un sociograma para ver si la técnica ha sido beneficiosa para mejorar el ambiente del aula y ver si los alumnos excluidos han mejorado su comportamiento. Para este segundo sociograma, volveremos a utilizar las tres preguntas del primero, de manera que los datos que buscamos sean fiables.

La investigación la realizaremos a lo largo de dos meses. El primer mes realizaremos nuestra primera observación, para ver su comportamiento en el juego libre, y las cuatro semanas restantes las dividiremos de la siguiente manera:

- Semana 1: Realización del Sociograma Inicial
- Semana 2: Sesión 1 (Cuenta Cuentos) y Sesión 2 (Hacemos teatro)
- Semana 3: Sesión 3 (Somos los personajes)
- Semana 4: Realización del Sociograma Final

3.2. HERRAMIENTAS DE OBSERVACIÓN

Todas las tablas de observación y herramientas tienen las mismas características, para así unificar su forma y que nos sea más fácil, en una sola mirada, encontrar los datos buscados.

De esta forma, los títulos son azules, y las casillas de los chicos son de color verde, y las de las chicas de color naranja. La elección de estos colores ha sido aleatoriamente de dos colores que contrasten para ver las diferencias de un golpe de vista. Igualmente, todas las tablas contienen una leyenda y explicaciones de las mismas.

3.2.1. OBSERVACIÓN INICIAL

Para observación inicial realizada únicamente mediante la observación, hemos realizado una rúbrica en la que tenemos tres columnas grandes, a la izquierda el número de lista de cada alumno, en la central marcaremos a aquellos que juegan acompañados, y en la de la izquierda a aquellos que no.

Hemos decidido distinguir dentro de cada tipo, dos subcategorías más. La columna central “Juega con sus compañeros”, se divide en subcolumnas. En estas indicaremos si elige jugar con otros, y con quien; o si por el contrario, imita a otros compañeros. En la última columna, “No juega con sus compañeros”, indicaremos si son ellos o ellas quienes deciden jugar solos, o es marginado o desplazado. Esto lo sabremos viendo sus reacciones en el juego: si desde un principio no se acercan a ningún compañero o compañera para jugar, y se limitan a jugar solos, es por elección propia. Si por el contrario intenta constantemente jugar con otros niños o niñas, y no le hacen caso, lo marginan. Además de esto, hay una última columna dentro de esta categoría, “Razones posibles”, en la que, haremos suposiciones, a partir de lo observado, de por qué eligen jugar solos o son marginados. Estas razones son solo indicadores que utilizaremos para comprobar si estamos en lo cierto con las respuestas que el alumnado nos dé en el sociograma posterior.

Finalmente, tenemos debajo una última fila donde se realiza el recuento, y podremos ver los resultados obtenidos. Encontramos esta tabla en el apartado 8. ANEXOS (Anexo I.Tabla de Observación Inicial).

3.2.2. SOCIOGRAMAS

Los sociogramas empleados en nuestra investigación están elaborados con los criterios comentados anteriormente de colores y forma.

Las preguntas realizadas a todo el alumnado han sido las siguientes:

-“*¿Con qué dos compañeros te gusta jugar más?*” Mediante esta pregunta queremos ver quiénes son sus primeras elecciones para jugar y veremos si se corresponden con nuestras observaciones previas. De esta forma, podremos ver quiénes son los líderes de la clase.

-“*¿Con quién no te gusta jugar?*” Con esta pregunta, podremos veremos quienes son los alumnos excluidos y/o aislados del resto.

-“*¿Por qué no te gusta jugar con él o ella?*” Como el objetivo de nuestra labor es mejorar sus habilidades sociales para mejorar el ambiente del aula y que todos se relacionen mejor entre ellos, veremos cuáles son las dificultades que tienen a la hora de relacionarse, para poder ayudarles a solucionarlo.

La tabla tiene, en la columna de la izquierda, el número de lista de cada uno de los alumnos, y sus elecciones. Con el número 1, está indicado quién es su primera opción para jugar, y con el número 2, la segunda opción. Los signos negativos (-) nos permiten ver aquellos que contestan a la tercera pregunta, con aquellos que no les gusta jugar. Por último, hay una columna a la izquierda con el motivo que han dado de por qué no les gusta jugar con el alumno o alumna que han contestado. Debajo está hecho el recuento de votos. Está dividido en votos positivos de primera y segunda opción; votos positivos y votos negativos.

Encontramos esta tabla en el apartado 8. ANEXOS (Anexo II. Tabla del Sociograma Previo a la Intervención; y Anexo VI. Tabla del Sociograma Final).

3.3. ACTIVIDADES

Debido a que queremos modificar la conducta de los alumnos que no conocen habilidades sociales para relacionarse con el resto de compañeros, y actúan de forma agresiva, hemos decidido explicarles la “Técnica de la Tortuga”.

Ésta es una técnica de modificación de la conducta, que se basa en el autocontrol. Fue diseñada por Marlene Schneider y Arthur Robin, y se desarrolla en “Turtle Manual” (1974). En él, desarrollan y explican la analogía de la tortuga, pues esta se refugia en su caparazón cuando siente que está en peligro. Igual que ella tiene que hacer el niño: esconderse en su caparazón imaginario cuando está amenazado por emociones que no sabe controlar bien o que van a tener un efecto negativo en otras personas. De esta manera, los pasos a seguir por los niños son los siguientes:

1.- Cuando notan que tienen un sentimiento que no es positivo o tienen ganas de realizar una conducta negativa, como podría ser pegar, empujar, gritar, molestar... dicen en alto “Tortuga” y se colocan con los brazos y piernas pegados al cuerpo y bajan la cabeza al pecho, como si estuviesen dentro de su caparazón.

2.- Dentro de él, han de pensar qué han hecho mal, que sentimiento tenían que debían frenar, de esta manera, descansan y reflexionan sobre sus actos, y cuando están relajados y tienen una solución al problema, pueden salir de su caparazón.

Esta técnica se recomienda al alumnado con TDAH (Trastorno de Déficit de Atención e Hiperactividad), además de aquellos pequeños y pequeñas que tienen problemas con el control de la ira. Sin embargo, es una técnica que se puede ampliar a todo el grupo clase, porque no es totalmente específica y concreta para un solo acto, y les permite reflexionar sobre sus actuaciones, sentimientos y pensamientos, cosa que les hace incluso llegar a conocerse mejor.

El cuento “La clase de la selva” (apartado 8. ANEXOS, Anexo III. “La clase de la selva”), está realizado con animales para que tenga conexión con el proyecto de trabajo que estaban estudiando en el aula en el momento de la intervención. Al haber hecho este cuento a propósito para ellos, nos hemos basado en la realidad del aula, y sin escribir sus propios nombres, los hechos hacen referencias a todo aquello que ocurre diariamente, por lo que se van a sentir identificados con lo que les pasa a los personajes.

Para el trabajo de esta técnica, vamos a trabajar en tres sesiones concretas, a pesar de recordar la “Técnica de la tortuga” cada vez que sea necesario, dependiendo la situación del aula.

- **SESIÓN 1:** Cuenta cuentos. “La clase de la selva”

Lugar: Asamblea

Duración: 90 minutos

Materiales: Cuento (Anexo III. “La clase de la selva”), panel de velcro, mural y personajes (Anexo IV. Materiales del cuento).

Objetivo: Escuchar atentamente la historia y respetar el turno de palabra. Aprender la “Técnica de la Tortuga”.

Descripción: En primer lugar, llamaremos de forma ordenada a todos los alumnos para que se sienten en la zona de asamblea, tal y como hace la tutora en el aula, y se sentarán en el banco. Una vez estén todos bien sentados, cantaremos la canción del silencio y contaremos el cuento.

Por último, haremos una reflexión del cuento mediante preguntas:

-¿Cómo era la clase de éstos animales? ¿Todos eran amigos y se querían?

-¿Qué le pasaba al león? ¿Eso está bien o mal? ¿Por qué? ¿Qué le enseña la profesora para no volver a hacerlo? (igual con cada uno de los animales de la historia).

-¿Vosotros creéis que es importante lo que la profesora les enseña? ¿Por qué? ¿Creéis que debemos aprender igual que los animales a hacer la “Técnica de la Tortuga” para saber portarnos mejor con los compañeros?

A partir de este momento, la “Técnica de la Tortuga” la repasaremos diariamente en la asamblea por las mañanas y cada vez que surja un problema en el aula haremos reflexionar al alumnado de la importancia de actuar como la tortuga y el resto de animales.

- **SESIÓN 2: HACEMOS TEATRO**

Lugar: Asamblea Duración: 90 minutos

Materiales: Cuento (Anexo III. “La clase de la selva”), panel de velcro, mural y personajes (Anexo IV. Materiales del cuento).

Objetivo: Escuchar atentamente la historia, representarla y respetar el turno de palabra. Aprender la “Técnica de la Tortuga”.

Desarrollo: Llamaremos de forma ordenada a todos los alumnos para que se sienten en la zona de asamblea, tal y como hace la tutora en el aula, y se sentarán en el banco. Una vez estén todos bien sentados, cantaremos la canción del silencio y contaré el cuento para recordar aquello que pasaba. Escogeremos a alumnos (cada uno al que se identifica con el animal, aunque ellos no lo sepan) para representar la historia y volver a explicar las técnicas. Por último, dependiendo del tiempo restante, volveremos a representar el cuento con otros alumnos, para así aprender todos las técnicas de habilidades sociales.

- **SESIÓN 3: SOMOS LOS PERSONAJES**

Lugar: Zona de trabajo del aula Duración: 90 minutos

Materiales: Cuento (Anexo III. “La clase de la selva”), panel de velcro, mural y personajes (Anexo IV. Materiales del cuento), colores, dibujos de los personajes (Anexo V. Personajes para colorear), lápices y goma.

Objetivo: Escuchar atentamente la historia y respetar el turno de palabra. Reforzar la “Técnica de la Tortuga”. Ser autocríticos e identificarse con el comportamiento de alguno de los animales de forma razonada. Pintar sin salirse.

Desarrollo: Todo el alumnado estará sentado en las sillas y volveremos a contar el cuento y repetir entre todos la “Técnica de la Tortuga”. Pediremos voluntarios que quieran explicarla, para que lo

hagan al resto de clase. Una vez recordado esto, pasarán de forma ordenada, por la mesa de la maestra donde cada uno escogerá al personaje que quieren pintar, razonando el porqué de la siguiente forma (por ejemplo): *“Yo elijo pintar el león porque a veces no quiero compartir los juguetes”*.

Una vez terminados de pintar, conforme van acabando, cada uno pegará en el aula su dibujo en el rincón de juego que más le guste jugar. Haremos que solo haya un animal de cada por rincón, y el resto, los colgaremos en la puerta y en la fila, para que recuerden comportarse bien. La tortuga estará en grande en la puerta, para que todos puedan verla y recordar lo que nos ha enseñado.

4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En este apartado van a ser presentados, en primer lugar, los resultados obtenidos a partir de las observaciones realizadas en el aula por parte de las maestras, y en segundo lugar, los dos sociogramas realizados (al inicio del proceso y al final). Van a ser presentados de forma ordenada comparando, en primer lugar, los roles generales del aula, y veremos quienes son los líderes, normales y excluidos. Finalmente, veremos quienes son los rechazados, que han obtenido más votos negativos.

4.1. RÚBRICA DE OBSERVACIÓN INICIAL

Durante las observaciones iniciales, hemos podido determinar qué tipo de juego realiza cada alumno, y de aquellos que juegan de forma individual, podemos intuir una idea de por qué es de esta forma.

Con los datos obtenidos en la Rúbrica de Observación Inicial (apartado 8. ANEXOS, Anexo I. Tabla de Observación Inicial) hemos realizado el siguiente gráfico:

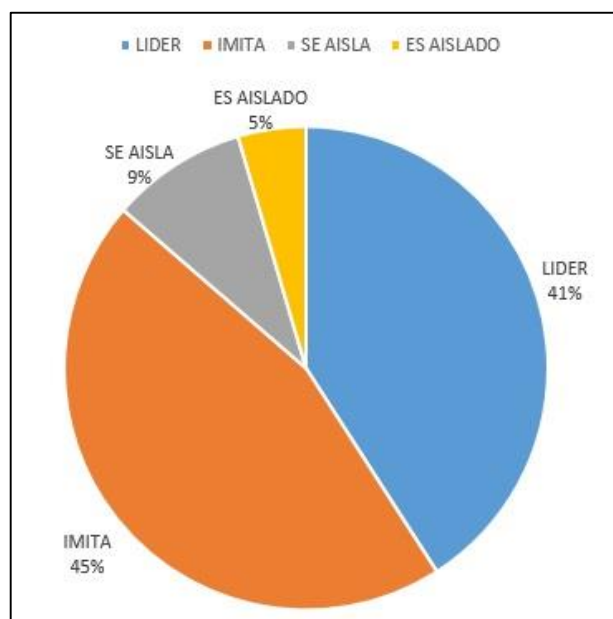


Gráfico 1. Resultados de la Tabla de Observación Inicial.

En el aula, por norma general, la mayoría juegan con sus compañeros (86% del grupo), mientras que tres alumnos, que representan el 14% juegan en solitario.

Fijándonos en las características de los niños que se aíslan por ellos mismos, son aquellos que tienen más dependencia a los adultos de referencia, mientras que el que es aislado es independiente, a pesar de tener características diferentes por un problema de salud en el momento en que nació. Nunca se han oído comentarios de rechazo hacia el alumno en cuestión en el aula, pero, sí que observamos que suelen dejarlo al margen en el momento de juego libre.

Por otro lado, podemos ver que hay más alumnos que juegan por imitación de los líderes (10 alumnos). En cuanto a líderes, vemos que hay varios alumnos que siempre buscan a los alumnos 12 y 21 para jugar.

4.2. SOCIOGRAMA PREVIO A LA INTERVENCIÓN

Para la realización del sociograma, hemos realizado tres preguntas, como hemos comentado anteriormente: (“¿Con qué dos compañeros te gusta jugar más?”, “¿Con quién no te gusta jugar?” y “¿Por qué no te gusta jugar con él o ella?”). La tabla para la elaboración del sociograma se encuentra en el apartado 8. ANEXOS, Anexo II. Tabla de sociograma previo a la intervención.

Con estas respuestas, hemos realizado dos sociogramas diferentes. El primero para ver quiénes son los líderes del aula, y el segundo para ver qué grupo de alumnos son excluidos por sus compañeros.

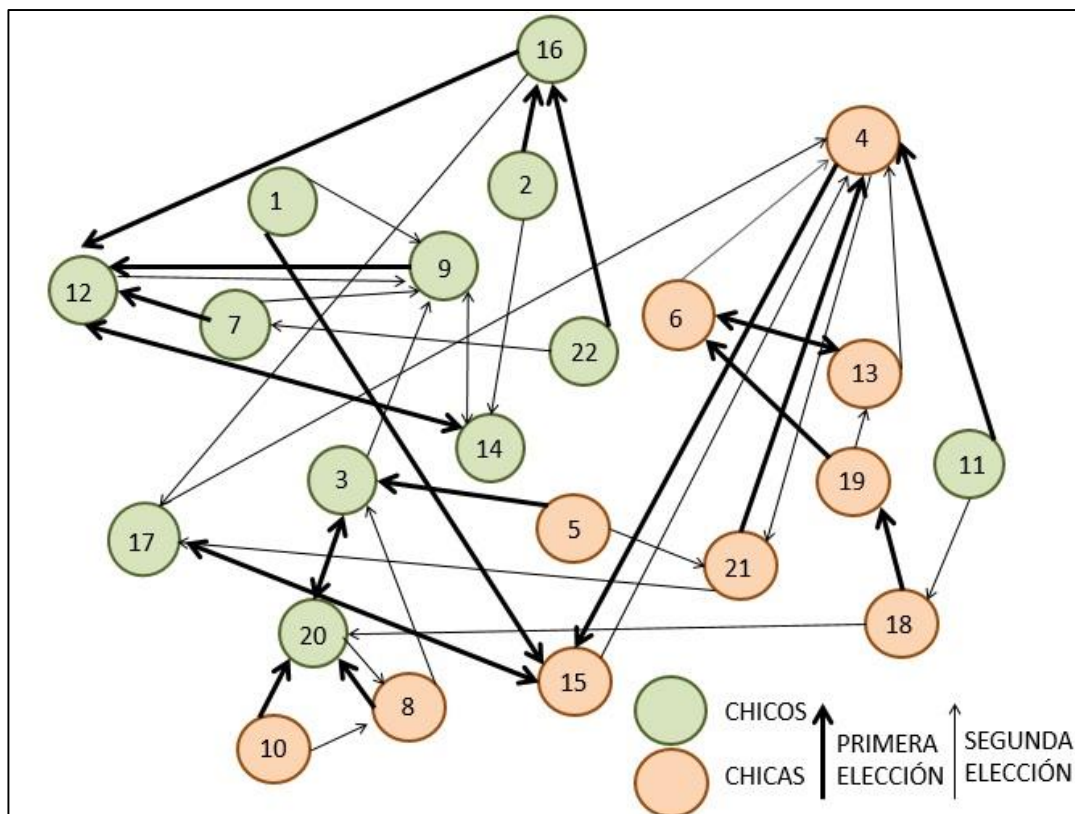


Gráfico 2. Sociograma Relaciones Positivas Inicial.

Cabe destacar que los alumnos que han obtenido la máxima puntuación han sido, del grupo femenino la Alumna 4 (con 6 votos); y del grupo masculino, el Alumno 9 (con 5 votos). Estos dos alumnos podrían ser considerados los pilares fundamentales de las relaciones interpersonales del aula, ya que tienen la posición de líder o estrella. Son ellos los que puede favorecer la cohesión del grupo, ya que son imitados por sus compañeros

Podemos decir que, por lo general, el grupo de aula es sociable, ya que la gran mayoría desarrolla su juego habitual con el resto de compañeros, a excepción de unos pocos que necesitan ser integrados en el resto del grupo clase.

Diagram illustrating a network structure with 22 nodes (circles) numbered 1 to 22. The nodes are colored green (CHICOS) or orange (CHICAS). Arrows indicate 'VOTOS NEGATIVOS' (Negative Votes).

Legend:

- CHICOS (Green circle)
- CHICAS (Orange circle)
- VOTOS NEGATIVOS (Arrow pointing from CHICAS to CHICOS)

Connections (Arrows):

- 1 (CHICO) → 5 (CHICA)
- 2 (CHICO) → 8 (CHICA)
- 3 (CHICO) → 11 (CHICO) and 18 (CHICA)
- 4 (CHICA) → 10 (CHICA)
- 5 (CHICA) → 22 (CHICO)
- 6 (CHICA) → 12 (CHICO)
- 7 (CHICO) → 9 (CHICO) and 15 (CHICA)
- 8 (CHICA) → 22 (CHICO)
- 9 (CHICO) → 7 (CHICO)
- 10 (CHICA) → 22 (CHICO)
- 11 (CHICO) → 7 (CHICO)
- 12 (CHICO) → 6 (CHICA)
- 13 (CHICA) → 7 (CHICO)
- 14 (CHICO) → 22 (CHICO)
- 15 (CHICA) → 7 (CHICO)
- 16 (CHICO) → 7 (CHICO)
- 17 (CHICO) → 22 (CHICO)
- 18 (CHICA) → 7 (CHICO)
- 19 (CHICA) → 22 (CHICO)
- 20 (CHICO) → 22 (CHICO)
- 21 (CHICA) → 22 (CHICO)
- 22 (CHICO) → 13 (CHICA) and 21 (CHICA)

14

Podemos ver claramente, como los alumnos masculinos 7 y 22 han obtenido la mayoría de votos negativos de la clase (6 y 8 votos negativos).

Como hemos decidido preguntar también las razones de su voto, la gran mayoría han comentado que son por pegar, morder, pellizcar..., lo que quiere decir que es por hacer daño físicamente a sus compañeros.

Cabe destacar que de los alumnos que anteriormente no habían recibido ningún voto positivo (alumnos 1, 2, 5, 10, 11 y 22), el alumno 22 ya hemos comentado que es el que más votos negativos ha obtenido, pero los alumnos 1 y 2 tampoco han obtenido ningún voto negativo, por lo que definitivamente juegan en solitario.

De los 22 de los alumnos, 6 han recibido solo un voto negativo, y 13 ninguno, por lo que quiere decir que tienen muy claro quiénes son los alumnos con comportamientos negativos. Son estos los que vamos a tratar de modificar con nuestra intervención mediante la historia.

4.3. SOCIOGRAMA POSTERIOR A LA INTERVENCIÓN

Una vez realizada nuestra intervención mediante el cuento y la aplicación de la “Técnica de la Tortuga” en el aula, hemos vuelto a realizar el Sociograma anterior con las mismas preguntas, para ver si esta técnica ha ayudado a la mejora del ambiente del aula. Además, queremos comprobar si el alumnado que antes estaba excluido ha sido capaz de integrarse. (8. ANEXOS, Anexo VI. Tabla de Sociograma Final). El sociograma resultante es el siguiente:

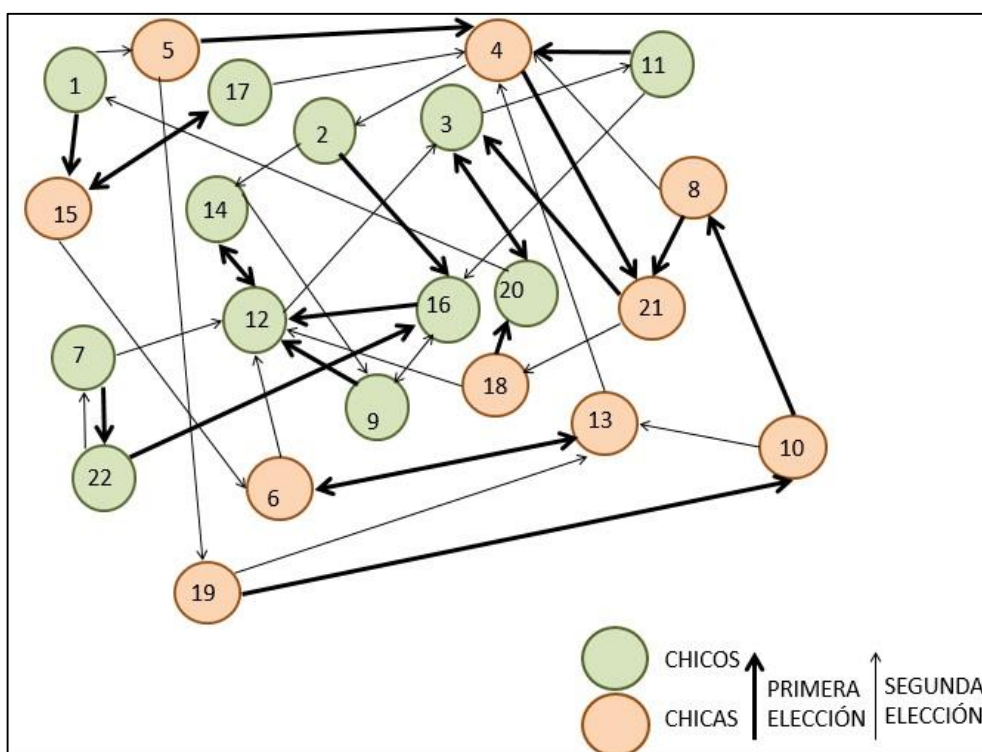


Gráfico 4. Sociograma de las relaciones positivas final.

Como podemos observar esta vez, no hay ningún alumno o alumna que no haya sido elegido por sus compañeros ninguna sola vez, cosa que es muy positiva porque quiere decir que nuestra intervención ha tenido un efecto positivo en el aula. Todo el grupo de alumnos tiene entre 1 y 3 votos positivos.

Esta vez, continúa destacando como líder o estrella de las alumnas chicas, la número 4 (con cinco votos); mientras que de los chicos, el Alumno 9 ya no es un pilar tan importante (2 votos), sino que es denominado normal, por estar con los mismos votos positivos que la mayoría de sus compañeros. El nuevo líder masculino se podría decir que es el número 12 (6 votos). El Alumno 16 también destaca, por tener 4 votos, a pesar de no ser un líder o estrella tan fuerte como el Alumno 12.

En cuanto a los votos negativos, también se han repartido más esta vez, de manera que tenemos un solo alumno que despunta más que el resto, tal y como vemos en la siguiente gráfica.

Hemos decidido realizar una gráfica de líneas continuas porque se ve claramente los cambios de las votaciones realizadas antes y después de la intervención y podemos comparar mejor sus puntuaciones.

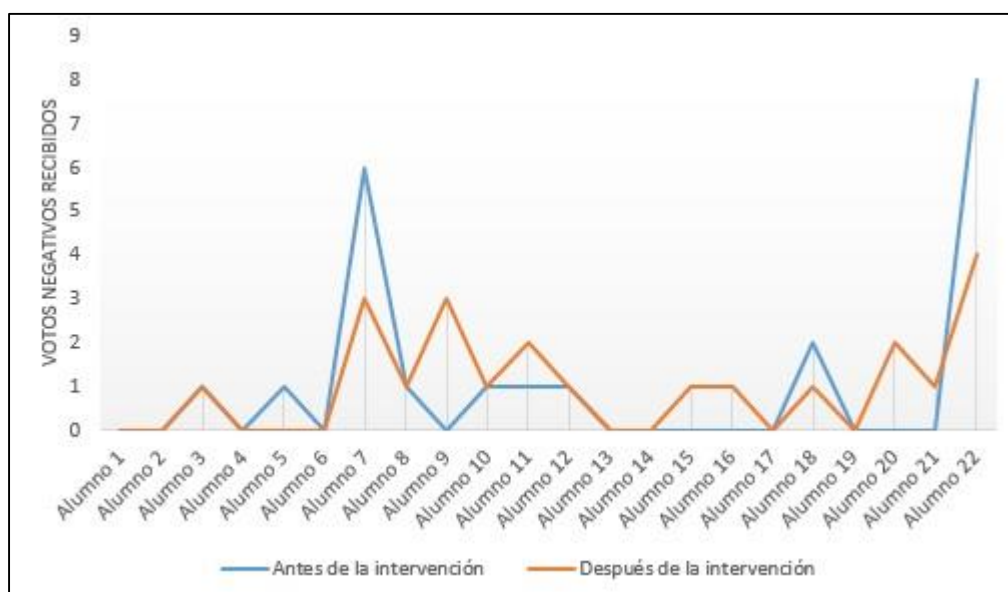


Gráfico 5. Comparativa de votos negativos recibidos antes y después de la intervención.

La línea de color azul marca los votos negativos que había recibido cada alumno en el primer sociograma realizado, mientras que la línea de color naranja marca las del segundo sociograma.

Como se puede observar, y tal y como hemos comentado en el punto anterior, en el sociograma realizado antes de nuestra intervención había dos alumnos que destacaban sobresalientemente del resto de sus compañeros, mientras que la mayoría no había recibido ninguno.

Esta vez, podemos ver que han descendido notablemente las valoraciones negativas a quienes antes destacaban tanto. De esta forma, el Alumno 7 ha pasado de recibir 6 votos negativos, a solo 3, mientras que el Alumno 22, que tenía 8 votos negativos, ahora tiene 4.

Hemos podido observar en el aula como han mejorado su conducta, y a pesar de tener que recordarles en determinados momentos que utilicen la “Técnica de la Tortuga”, al final la han aprendido y utilizado por si mismos.

En cuanto al resto del alumnado, aproximadamente han recibido los mismos votos negativos, como es el caso de los alumnos 1, 2, 4, 6, 8, 10, 12, 13, 14, 17, 19, 21; y destaca el alumno 9, que en la primera ocasión, no tenía ningún voto negativo, mientras que ahora tiene 4.

Por tanto, viendo estos dos últimos gráficos, podemos decir que ha mejorado el clima en el aula y que poco a poco, están aprendiendo a regular todos su conducta e integrarse en el ambiente del aula. Debemos seguir trabajando con aquellos que todavía destacan por encima del resto en votos negativos por cuestiones de carácter negativo, pero el balance general del aula es positivo, pues ha cambiado de forma tangible.

5. CONCLUSIONES

En vista de los resultados obtenidos gracias a la participación del alumnado, podemos llegar a las siguientes conclusiones.

En primer lugar, el objetivo previsto “descubrir si a través de una técnica de modificación de conducta podemos enseñar al alumnado a mejorar sus habilidades sociales, y de esta manera, conseguir que el clima del aula sea más positivo e integrador”, nos hace introducirnos en una serie de estudios difíciles de evaluar, ya que las ciencias sociales cambian, están vivas y no son leyes fijas. Los más pequeños, igual que los adultos, cambian de opinión, por la cual cosa estos resultados son fiables hasta cierto punto, porque, por ejemplo, dos alumnos pueden haberse enfadado con otro por cualquier motivo ese día, y reflejarlo en el sociograma.

Una vez dicho esto, he de comentar que todos han aplicado la “Técnica de la Tortuga”, propuesta para modificar su conducta y reprimir la ira, de forma que estoy muy satisfecha con los cambios de comportamiento que ha habido en el aula. Además, he podido ver que la técnica no se ha quedado solamente ahí, sino que he visto que la han llevado a cabo en las horas de patio y comedor, por lo que ha sido un aprendizaje significativo para ellos.

Podemos observar también, la diferencia de elecciones del alumnado del primer sociograma, realizado antes de aplicar esta técnica, al sociograma posterior a su trabajo. El alumnado anteriormente excluido ha obtenido votos positivos. Con esto, esperamos que sean imitados por otros y poco a poco esta situación de rechazo o exclusión desaparezca.

Por tanto, hasta aquí, todos los resultados serían positivos, pero hay que destacar algunos que no lo han sido tanto.

En la Rúbrica de observación inicial que hemos realizado, habíamos observado que los alumnos 12 y 21 eran los que más veces eran imitados o escogidos para jugar, por lo que significaría que son los que tienen el rol de líder en el aula. Una vez preguntado directamente al alumnado y visto los resultados, hemos observado que no era así, sino que eran los alumnos 4 y 9 la primera vez, y 4 y 12 la segunda vez.

En cuanto a las herramientas utilizadas, nos han sido muy útiles, y a pesar de no ser exactamente como aparecen en los manuales, por haberlas reformado, nos han permitido conocer fácilmente los datos que buscábamos. El sociograma es una técnica muy útil, sencilla y visual para conocer las relaciones del aula. Por esto, sería recomendable poder elaborarlos con periodos de tiempo más largos, para que de esta forma, las situaciones en el aula y los aprendizajes sociales del alumnado vayan aumentando y sean verdaderos indicadores de cambios sociales, de forma muestren sus preferencias y rechazos en cuanto a amistades. Además, sería conveniente realizar este tipo de trabajos con más tiempo de observación y más frecuentemente, como por ejemplo, dos veces por

curso, para poco a poco ir mejorando sus habilidades sociales, de manera que, al acabar la etapa de educación infantil, los niños sean capaces de relacionarse de forma positiva con su entorno, y les sea beneficioso para el cambio a Educación Primaria.

Por último me gustaría resaltar lo aprendido a través de esta investigación, pues he podido estudiar más detenidamente como se estructuran las relaciones interpersonales entre niños y niñas de educación infantil (Omeñaca y Ruiz, 2009). Además, el estudio de los sociogramas nos aportan datos muy interesantes para poder mejorar nuestra práctica docente futura, de forma que nos haga más conscientes de la situación social que hay en el aula y podamos modificarla hasta crear el ambiente idóneo de trabajo. Finalmente, destacar que la técnica de modificación de la conducta que hemos empleado, sí ha servido para hacer más positivo el clima en el aula, y de esta manera, fomentar las relaciones interpersonales entre el alumnado.

6. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

6.1. BIBLIOGRAFIA

- Araya, V. Alfaro, y Andonegui, M. (2007). *Constructivismo: orígenes y Perspectivas*. *Laururs* Nº 24, p. 76-92.
- Burgess, k. B., Wojslawowicz, j. C., Rubin, k. H., Rose- Krasnor, I. y Booth- Laforce, c. (2006). *Procesamiento de la información social y las estrategias de los niños tímidos, retirados y agresivos para afrontarlo: ¿Es importante la amistad?*. *Desarrollo Infantil*, Nº 77, p.371-383.
- Bruner, J. S. (1984). *Acción, pensamiento y lenguaje (comp. De J. L. Lizana)*. Editorial Alianza. Madrid.
- Chao, A. A. (2006). *Sociología de la educación. Bases para una práctica atenta a la diversidad*. Castellón de la Plana: Publicaciones de la Universitat Jaume I, p.32
- Coie, J. D., Dodge, K. A. y Coppotelli, H. (1982). *Dimensiones y tipos de estatus social. Una perspectiva complicada*. *Psicología del Desarrollo*, Nº 18, p.557-570.
- Coll, C. y Colomina. R. (1990). *Interacción entre alumnos y aprendizaje escolar*. Editorial Alianza, Madrid.
- DECRETO 38/2008 DE 28 DE MARZO. Publicado en el Diario Oficial de la Comunidad Valenciana por la Conselleria d'Educació.
- Espín, J. V., y Cabrera, F. (1986). Técnicas sociométricas. *Medición y evaluación educativa*, 241-269.
- González, J. Y García- Bacete F.J. (2010): *Programa para la realización de estudios sociométricos*. Editorial Tea. Madrid. Recuperado de:
<http://www3.uji.es/~gonzalez/MANUAL%20USO%20SOCIOMET.pdf>
- Górriz, A. Villanueva, L. Y Clemente, R. (2009). *Comprensión de la mente y habilidades comunicativas en niños rechazados por sus iguales*. *Infancia y Aprendizaje*, Nº 32, p.17-32.
- Instituto de Tecnologías Educativas. ITE. Recuperado de
<http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/186/cd/m4/tectortuga2.pdf>

- Newcombe, A., Bukowski, W. Y Patee, L. (1993). *Las relaciones entre iguales de los niños: una revisión metaanalítica de los populares, rechazados, abandonados, polémico, y el promedio del estatus sociométrico*. Boletín de Psicología, Nº 113, p.99-128.
- Observatorio de la infancia (2006): *Plan estratégico nacional de la infancia y la adolescencia, 2006-2009*. Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales. Madrid. Recuperado de http://www.observatoriodelainfancia.msssi.gob.es/documentos/PENIA_2013-2016.pdf
- Ortega, R. (1992). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Editorial Alfar. Sevilla.
- Ortega, R. (2003). *El juego: la experiencia de aprender jugando (en J. L. Gallego y E. Fernández (eds))*. Editorial Aljibe. Málaga.
- Ortega, R. Y Monks C.P. (2005). *Agresividad injustificada entre preescolares*. Psicothema, Nº 17, p.453- 458.
- Ortega, R. Romera, E.M. Y Monks C.P. (2012). *La potencialidad interactiva en aulas de educación infantil en función del estatus sociométrico y del tipo de actividad*. Revista de Pedagogía, Bordón, Vol 65, Nº 1, p.119- 130.
- Rieffe, C., Villanueva, L. Y Terwogt, M. M. (2005). *Uso de la información en la atribución de intenciones de los niños populares, medios y rechazados*. Psicología del Desarrollo, Nº 14, p.1-10.
- Schneider, M y Robin, A. (1974). *Turtle Manual*. Recuperado de <http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED128680.pdf>
- Torrado, M. (2014): *Técnicas sociométricas: tipos de instrumentos. Elaboración, aplicación y análisis de los resultados. El test sociométrico*. Recuperado de http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/19843/1/T%C3%A9cnicas%20sociom%C3%A9tricas_M.Torrado.pdf

7. ANEXOS

Anexo I. *Tabla de observación Inicial.*

CHICOS
CHICAS

RAZONES POSIBLES*: Suposiciones nuestras realizadas a partir de aquello que observamos. Estas razones son solo indicadores que utilizaremos para comprobar si estamos en lo cierto con las respuestas del alumnado.

ALUMNOS	JUEGA CON SUS COMPAÑEROS				NO JUEGA CON SUS COMPAÑEROS		
	ELIGE JUGAR CON OTROS	JUEGA CON...	IMITA A OTROS	IMITA A...	ELIGE JUGAR SOLO	LO MARGINAN	RAZONES POSIBLES*
Alumno 1					X		Dependencia de los adultos
Alumno 2					X		No sabe compartir
Alumno 3	X	20					
Alumno 4	X	21					
Alumno 5			X	21			
Alumno 6	X	13					
Alumno 7			X	22			
Alumno 8			X	4			
Alumno 9			X	12			
Alumno 10			X	8			
Alumno 11						X	No tiene las mismas capacidades que el resto
Alumno 12	X	9					
Alumno 13			X	6			
Alumno 14			X	12			
Alumno 15	X	17					
Alumno 16	X	9					
Alumno 17			X	15			
Alumno 18			X	19			
Alumno 19	X	6					
Alumno 20			X	3			
Alumno 21	X	4					
Alumno 22	X	7					
RECuento	9		10		2	1	

Anexo II. Tabla del Sociograma previo a la intervención.

ALUMNO/A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	RAZONES RECHAZO
Alumno 1					-				2						1								Pega
Alumno 2								-						2		1							No me hace caso
Alumno 3							-		2										1				Pega
Alumno 4										-					1						2		No me hace caso
Alumno 5			1																		2	-	Pega
Alumno 6				2								-	1										Llora
Alumno 7									2			1						-					Molesta y grita
Alumno 8			2																	1		-	Muerde
Alumno 9							-					1		2									Pellizca
Alumno 10								2												1		-	Pellizca
Alumno 11				1			-											2					Pega
Alumno 12									2		-			1									No me hace caso
Alumno 13				2		1	-																Pellizca
Alumno 14									2			1										-	Pega
Alumno 15				2			-										1						Pellizca
Alumno 16							-					1					2						Muerde
Alumno 17				2											1							-	Molesta
Alumno 18			-															1	2				Araña
Alumno 19						1							2									-	Me estira
Alumno 20			1					2														-	Pega
Alumno 21				1													2					-	Araña
Alumno 22							2									1		-					Molesta y grita
ELECCIONES	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	TOTAL
PRIMERA OPCIÓN	0	0	2	2	0	2	0	0	0	0	0	4	1	1	3	2	1	0	1	3	0	0	22
SEGUNDA OPCIÓN	0	0	1	4	0	0	1	2	5	0	0	0	1	2	0	0	2	1	0	1	2	0	22
POSITIVOS	0	0	3	6	0	2	1	2	5	0	0	4	2	3	3	2	3	1	1	4	2	0	44
NEGATIVOS	0	0	1	0	1	0	6	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	2	0	0	0	8	22

LA CLASE DE LA SELVA

Había una vez, una Tortuga, llamada Tuga, y era la tortuga más querida de toda la selva, y ¿sabéis por qué? Pues porque era una maestra especial: la maestra de la selva.

A su clase iban muchísimos animales: leones, ranas, serpientes, pájaros... ¡incluso monos! Y todos los años aprendían muchísimas cosas especiales. Todos los animales se lo pasaban muy bien en las clases de Tuga.

Hubo una vez, que algunos animales no paraban de llorar, se peleaban, no compartían los juguetes, se pellizcaban, pegaban, molestaban en clase... y por eso Tuga, que siempre estaba contenta, esa vez se puso muy muy triste.

El león Glotón no quería compartir su coche de juguete con sus compañeros, y había pegado al mono Lolo, que siempre hacía tonterías y le molestaba, porque quería jugar con él. La serpiente Seseo no paraba de pellizcar a todos para ser la primera en la fila, o para elegir primero un juego, y la rana Ana, siempre estaba gritando a todos cuando se enfadaba porque no le hacían caso. Además, el pobrecito del pájaro Pica, siempre jugaba solo porque no podía correr como el resto, y por esto estaba triste.

Tuga volvió a su casa pensando: “¿Qué podría hacer yo para que todos mis alumnos sean felices y no estén siempre discutiendo?” y Tuga pensó y pensó, se pasó mucho tiempo pensando, y finalmente encontró la solución:

-¡Ya está! – dijo Tuga – ¡Les enseñaré “mi truco” para saber portarse mejor con sus amigos!

Y así fue. Cuando todos los animales estuvieron en clase les enseñó un “truco” que ella utilizaba cuando estaba enfadada:

-Lo primero que tenemos que hacer, es saber que nos pasa... por ejemplo, que sabemos que estamos enfadados con algún amigo, y entonces decimos “¡Tortuga!”, nos quedamos quietos, y yo, que soy una tortuga... me meto dentro de mi caparazón, vosotros, cerrar los ojos, juntar los brazos y las piernas, y pensar, ¿por qué me he enfadado? ¿cómo puedo solucionarlo? y cuando sepáis la solución, salís de vuestro caparazón y lo hacéis, ¿entendido? Y que no se os olvide dar siempre las gracias y pedir las cosas por favor.

-¡Siiiiiii! – gritaron todos los animales a la vez.

Cuando terminaron las tareas, tocaba elegir a qué quería jugar cada uno, y la serpiente Seseo pellizcó a Pica, el pájaro, porque iba a elegir el juego antes que ella. Pica se puso a llorar, y la maestra, Tuga, le dijo:

-Seseo, ¿qué no te acuerdas que había que hacer antes de hacer daño a alguien?

-No Tuga, ¿cómo se hacía?

-Di “¡Tortuga!”, cierra los ojos y piensa si está bien lo que ibas a hacer. ¿A ti te gustaría que Pica te hiciese daño? ¿Eso está bien? Cuando sepas qué hay que hacer, abre los ojos y hazlo.

Seseo abrió los ojos y dijo

-Perdón Pica, no te volveré a pellizcar más. ¿Quieres que juguemos juntos?

Tuga se puso muy contenta, Seseo había aprendido lo que había que hacer y Pica ya tenía un amigo con quien jugar, así no estaría solo.

Se pusieron a jugar, y el mono Lolo quería jugar con el león Glotón, pero antes de gastarle una broma, dijo “¡Tortuga!” cerró los ojos y pensó “a Glotón no le va a gustar que le gaste ninguna broma, mejor voy a preguntarle si puedo jugar con él” abrió los ojos y le preguntó:

-Glotón, ¿puedo jugar contigo a coches?

-No – dijo él. El mono Lolo puso cara triste, y entonces Glotón pensó “¡Tortuga!”, y cerró los ojos “a mí no me gustaría que no me dejen jugar y también estaría triste...” – ¡Vale! ¡Puedes jugar conmigo!

Y los dos se pusieron a jugar muy contentos, habían hecho muy bien lo que Tuga les había enseñado.

Por último, la rana Ana, estaba viendo como jugaban Seseo y Pica, y de repente gritó:

-¡¡¡YO TAMBIÉN QUIERO... - se dio cuenta que estaba gritando, y ella sola había pensado “¡Tortuga!”, cerró los ojos y cuando respiró hondo y se calmó, fue a ellos y les dijo:

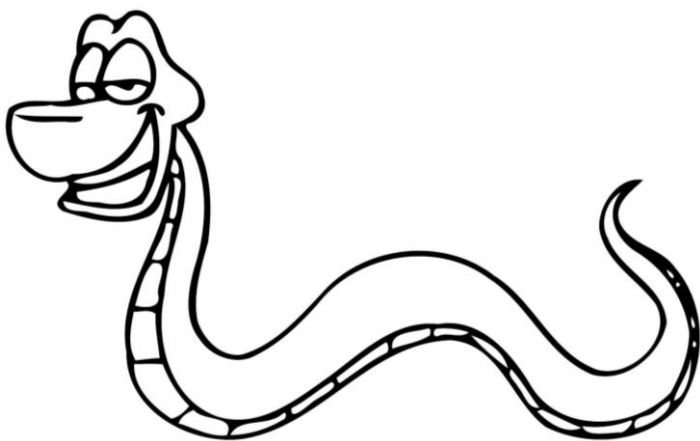
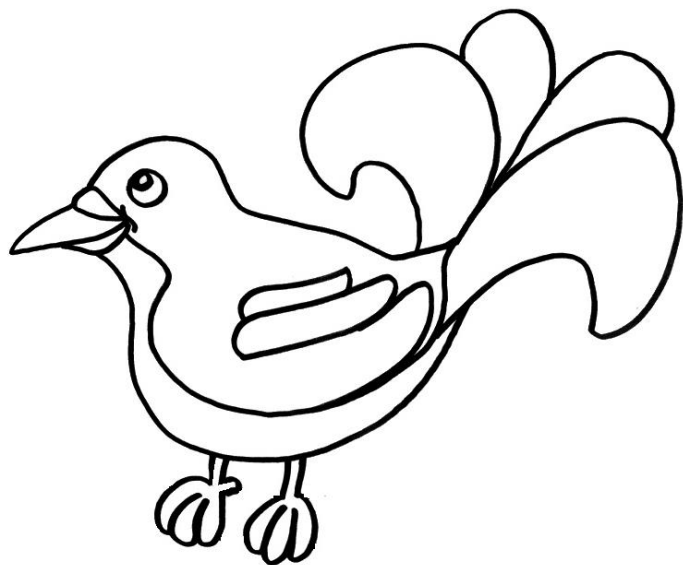
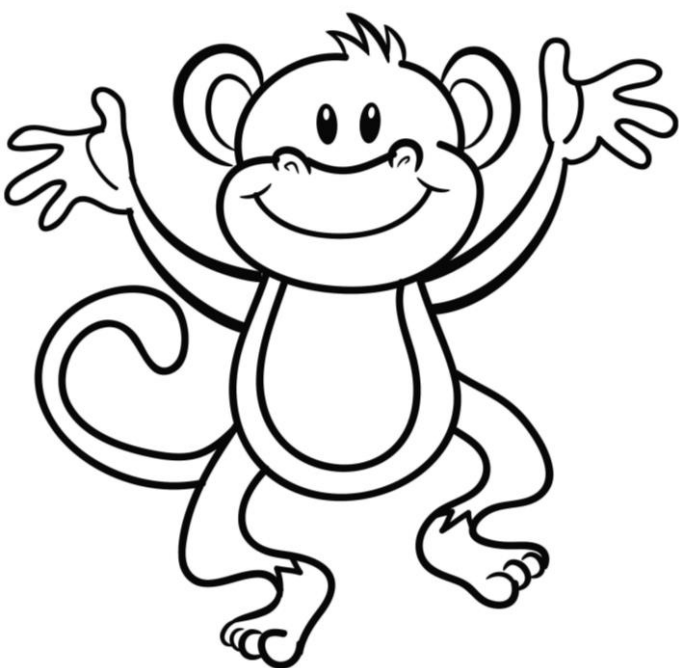
-Yo también quiero jugar con vosotros, ¿puedo?

-¡Claro que sí! – contestó Pica.

Ese día, cuando acabaron las clases, y cada uno de los animales volvió a casa con sus familias, la tortuga Tuga estaba muy contenta: por fin había conseguido que todos fueran amigos, porque a nadie le gusta estar solo, y además, habían aprendido como controlarse y pensar antes de actuar.

Y cuento contado, cuento acabado, y quien quiera que lo cuente otra vez... , que cierre los ojos y cuente hasta tres.





Anexo VII. Tabla del Sociograma final.

ALUMNO/A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	RAZONES RECHAZO
Alumno 1					2				-						1								No me hace caso
Alumno 2														2	-	1							No me hace caso
Alumno 3									-		2									1			Pega
Alumno 4		2														-					1		No me hace caso
Alumno 5				1															2			-	Molesta
Alumno 6												2	1							-			Llora
Alumno 7								-				2										1	Molesta y grita
Alumno 8				2																	1	-	Muerde
Alumno 9												1				2				-			Manda
Alumno 10								1	-				2										Pelizca
Alumno 11				1								-				2							Pega
Alumno 12			2				-							1									No me hace caso
Alumno 13				2		1	-																Pega
Alumno 14							-		2			1											Pega
Alumno 15						2					-						1						Pelizca
Alumno 16									2	-		1											No me gusta
Alumno 17				2											1							-	Molesta
Alumno 18			-									2							1				Manda
Alumno 19									1				2								-		Me estira
Alumno 20	2		1								-												Pega
Alumno 21			1															2				-	Molesta
Alumno 22							2									1		-					Molesta y grita
ELECCIONES	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	TOTAL
PRIMERA OPCIÓN	0	0	2	2	0	1	0	1	0	1	0	3	1	1	2	2	1	0	0	2	2	1	22
SEGUNDA OPCIÓN	1	1	1	3	1	1	1	0	2	0	1	3	2	1	0	2	0	1	1	0	0	0	22
POSITIVOS	1	1	3	5	1	2	1	1	2	1	1	6	3	2	2	4	1	1	1	2	2	1	44
NEGATIVOS	0	0	1	0	0	0	3	1	3	1	2	1	0	0	1	1	0	1	0	2	1	4	22

